

The cover art for the video game Strider II features a monochromatic blue and white design. In the foreground, a muscular, shirtless warrior (Strider) is shown in profile, facing left, with a determined expression. He is wearing a loincloth and a wristband. Behind him, a large, complex mechanical boss enemy is visible, featuring multiple arms and a central body. The background is dark with some light effects. The title "STRIDER II" is prominently displayed in a large, stylized font across the middle. At the bottom, the "SEGA" and "U.S. GOLD" logos are present.

STRIDER II™

SEGA™

U.S. GOLD

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

AVERTISSEMENT: SUR L' EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue altérée, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

EPILEPSIE-WARNING

WARNING: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichtreflexen durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unerwartete epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, verminderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure di giochi, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa IMMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desorientatie, een reflexbeweging, of spijttrekkingen.

EPILEPSI-VARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epileptianfall när de förtämler speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epileptianfall. Vissa situationer kan utlösa epileptianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. Om du, eller någon i din familj, lider av epilepsi, måste läkare rådgöras innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synfärg, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad medvetenhet, desorientering, oönskade rörelser eller kramptvängningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

VAROITUS: LUE, ENNEN KUIN KAYTAT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ

Erittäin pieni prosenttimäärä yksittäisiä saattaa kokea kaatumatauti-oireita, joutuessaan alttiiksi vilkkuvien valojen tietyille valokuviolle. Alttiut tietyille valokuviolle tai television kuvatuokien taustoille tai videopelien pelaaminen saattaa aiheuttaa kaatumatauti-oireita näissä ihmisissä. Tietyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huomattavampia epileptisia oireita jopa sellaisissa henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kaatumatautia. Jos sinulla tai jollain perheen jäsenellä on epileptinen tauti, kysy lääkäriltä neuvoja ennen kuin pelaatte näitä pelejä. Jos sinulle tulee jokin seuraavista oireista videopelin pelaamisen aikana: huimaus, vaihtuva näkö, silmien tai lihasten rykähtäminen, tiedottomuus, epäselvöisyys ajasta ja paikasta, mitään taharoa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta VALITTOMASTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.

INDEX

English Instructions

2 - 6

Français Instructions

7 - 11

Deutsch Anleitung

12 - 16

Italiano Istruzioni

17 - 21

Español Instrucciones

22 - 26

Nederlands Handleiding

27 - 30

Svenska Instruktioner

31 - 35

Suomenkieliset Ohjeet

36 - 40

STRIDER™ II

INSTRUCTIONS

STARTING UP

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert Control Pad(s) into input(s). Strider 2 can be played as a 1 or 2 player game.
3. Gently insert the Strider 2 game cartridge into the Power Base. When properly aligned, it will slip easily into place.
4. Turn power switch ON. If nothing appears on the screen, check the cartridge insertion and the Power Base connection to the TV and power.

IMPORTANT:

Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your cartridge.

SCENARIO

The simulation is over. Strider's training complete. He is now ready to tackle the Master and his evil empire.

The Master has many devious ways to trick and lead Strider down the paths of destruction. His automatons and slave warriors powers are only overshadowed by the Master's sinister all-powerful, evil magic.

The beautiful Princess Magenta, who is as captivated as she is captivating, is being held hostage by the Master. He knows that she is the object of Strider's affection, and inevitably he would attempt a rescue mission. Strider has not only armed himself with his trusty plasma sword, but also with deadly shuriken which can slice through anyone or anything that gets in his way.

The path ahead is tortuous and hazardous; leading through a claustrophobic forest; a steadfast castle; an eerie Alien Labyrinth; then across the death-defying rooftops before reaching the Master's Lair. Can you, as Strider survive the final confrontation and fulfill your destiny?

Strider, your quest begins!

CONTROLS

Learn the functions of each button on your control pad before commencing play.

Press to move Strider to the left or right, and also to control falling.

Press down to duck, and to enable sliding.



Button 1

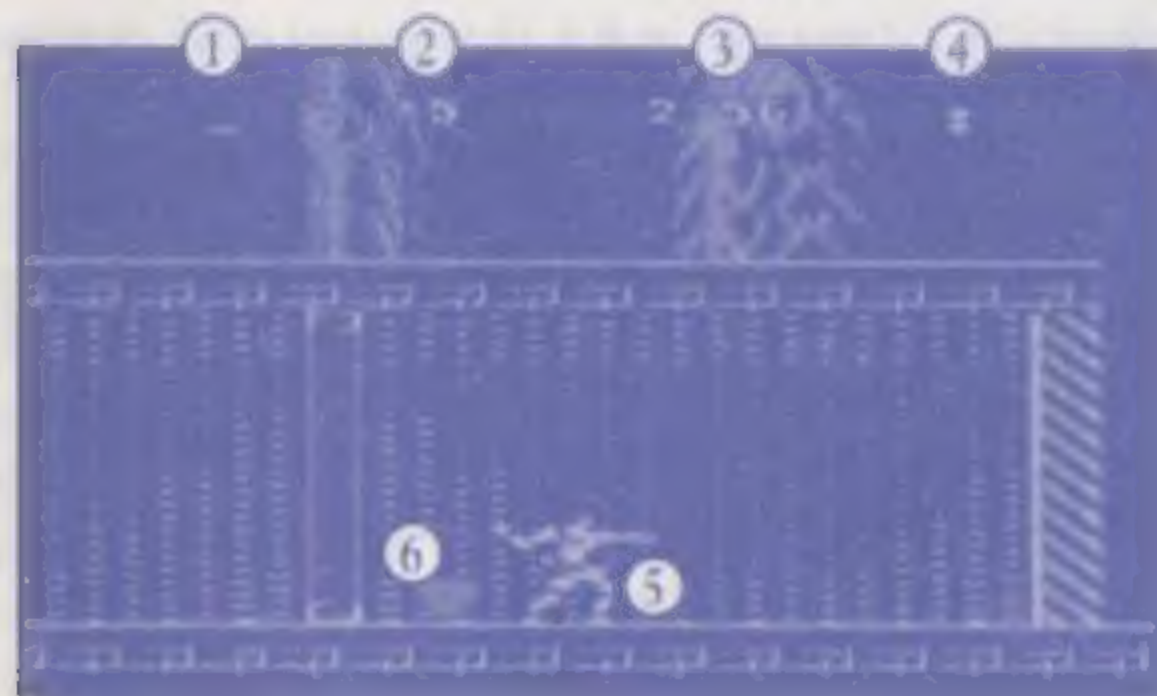
Press to fire shuriken if stationary or attack with the plasma sword if moving.

Button 2

Press to make Strider jump straight up, or when moving perform a cartwheel jump or slide depending on the D-Pad press.

GETTING STARTED

The title screen appears immediately after the Sega logo, with the High Score Table coming up next, displaying the top scores of previous Striders. Watch the demonstration directly following the High Score Screen, and pick up a few hints to aid you in your quest. Press button 1 or 2 to return to the Title screen, and press again to restart at level 1.



Screen layout

- 1) Energy
- 2) Remaining players
- 3) Remaining time
- 4) Rotun shield energy
- 5) Strider
- 6) Energy pod

N.B. When points are scored, your current score is displayed instead of remaining time 3.

FIGHTING FORCE

You start the game with 5 lives and one extra credit in reserve. Each time Strider takes a hit from enemy fire or touches an enemy, he loses one point of energy from his lifeforce. When all energy is depleted, or Strider falls into a gap between buildings, you lose one life. When your lives run out the game ends. A player is awarded an extra life for every 20,000 points. An extra credit is awarded for collecting all of the Rotun energy pods scattered throughout the levels, so they're definitely worth searching out! In addition to the Rotun pods, there are also energy pods (depicted by a heart) which top up Strider's lifeforce reserve.

When Strider is hit, his body flashes. During this time, he is immune to enemy attacks, so it's a good opportunity for you to go on the offensive!

TIME KEEPS TICKING.....

Each level has a set time limit in which to complete it. Should Strider still be engaged in battle, or still trying to find the way out when time runs out, one of your lives will be lost. Normally you'll move to the right of the screen to progress, but there are times when you must guide Strider up, down or even backwards! Keep your eyes peeled for clues.

LEVEL 1 - THE FORBIDDEN FOREST

Strider starts his mission in the forest area outside an enemy stronghold. Automated sentry robots patrol this area, and are programmed to destroy any alien organism that they encounter. Beware also the mechobirds' savage air attacks! Defeat Milsoma, the missile firing machine, Podulous, the armour-plated firebomb and then take on Helios, the giant metallic flying fortress.

LEVEL 2 - THE CASTLE METROPOLIS

Battle trigger-happy mutant soldiers, strange genetically advanced plants and steadfast roboposts whilst avoiding charges from power generators to proceed through to an aircraft hanger area guarded by two well-defended battletanks. You'll have to pass more power generators to come face to face with Helios II, a faster, more deadly foe than its predecessor.

LEVEL 3 - THE ALIEN LABYRINTH

Moving underground, Strider is confronted with evil alien hatchlings. To find the one path through the maze will be a major problem, but not as large as the alien mother who guards the exit! Take it all in your stride... but watch out for those wall crawlers and spinners!

LEVEL 4 - THE ROOFTOPS

Back into the open again for rooftop battle where your agility, speed and skill are critical. Avoid falling into oblivion while fighting manic homing missile firing mechanoids. Ropes, aerial runways and small platforms make up the dramatic backdrop for the struggle towards the Master's Lair. The entrance is guarded by Waspini, a giant cyborg wasp who can't stand intruders.....

LEVEL 5 - THE MASTER'S LAIR

Little is known about the Master's headquarters as no-one has ever survived to report what traps lurk inside! So, Strider it's you against all odds - defeat is unthinkable.

SCORING

Mechobirds	-	100 pts
Sentry robots	-	150 pts
Roboposts	-	300 pts
Plants	-	300 pts
Wall crawlers	-	150 pts
Missiles	-	100 pts
Spinners	-	200 pts
Flowers	-	250 pts
Mutant Soldiers	-	150 pts
Homing Missiles	-	150 pts
Homing Missile Mechanoids	-	150 pts

PICKUPS

Heart - 100 pts & energy replenished
Rotun shield - 50 pts, 100 pts, 150 pts extra credit (max 5) for each one collected.

Mid Level Enemies - 500 pts x Level number
End of Level Guardians - 750 pts x Level number

An extra life is awarded for every 20,000 pts.

TAKE IT IN YOUR STRIDE.....

Enemies come at you from the right and left. They may fire only once, or fire multiple shots. Watch carefully, to avoid being dipped by a bullet! Figuring out which way to go next is the key to success. Remember, you're at the mercy of the timer, so move quickly.

WARRANTY

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

HANDLING THE MEGA CARTRIDGE

The MEGA CARTRIDGE is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage:

1. Do not immerse in water!
 2. Do not bend!
 3. Do not subject to any violent impact!
 4. Do not expose to direct sunlight!
 5. Do not damage or disfigure!
 6. Do not place near any high temperature source!
 7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in it's case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING:

For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

U.S. GOLD SEGA HELPLINE

U.S. Gold is dedicated to your enjoyment of this game. However if you need a helpful hint then we have a special telephone number for you available 24 hours a day, 7 days a week. This line also includes information on new releases, promotions and events plus exciting competitions!

CALL NOW ON

0839 654 274*

This service is provided by U.S. Gold Limited,
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham
B6 7AX, Tel: 021 625 3366.
(Calls charged at 36p a minute off-peak; 48p a
minute at all other times).

**Please obtain permission to call from
the person who pays the bill!**

* Available in the UK only.

STRIDER™ II

MODE DE CHARGEMENT

POUR COMMENCER

1. Assurez-vous que l'appareil éteint (sur ARRET).
2. Branchez le(s) dispositif(s) de contrôle. Strider 2 peut se jouer à 1, 2, 3 ou 4 joueurs avec des dispositifs de contrôle branchés dans l'une ou l'autre sortie.
3. Insérez doucement la cartouche de jeu Strider 2 dans le lecteur. Elle se mettra facilement en place si vous l'alignez correctement.
4. Allumez l'appareil. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez l'insertion de la cartouche, le branchement du lecteur à la TV et le courant.

ATTENTION:

N'oubliez jamais de vérifier que le lecteur soit sur ARRET quand vous insérez ou quand vous retirez votre cartouche.

SCÉNARIO

La simulation est terminée. L'entraînement de Strider touche à sa fin. Il est maintenant prêt à s'attaquer au Maître et à son empire malfaisant. Le Maître utilise des méthodes détournées pour tromper Strider et le conduire sur le chemin de la

destruction. Les pouvoirs de ses automates et de ses guerriers esclaves ne sont dépassés que par la redoutable et toute-puissante magie du Maître en personne.

La belle Princesse Magenta, tout autant captive que captivante, est retenue en otage par le Maître. Ce dernier sait que Strider a beaucoup d'affection pour elle, et qu'il essaiera sans aucun doute de se lancer à sa rescousse. Strider ne s'est pas seulement armé de sa fidèle épée à plasma, mais également de son shuriken meurtrier pouvant découper en tranches toute personne ou toute chose se mettant en travers de sa route.

Le chemin à emprunter est tortueux et dangereux. Vous devrez traverser une forêt oppressante, un château inébranlable, un Labyrinthe Alien inquiétant, et passer par des toits où vous frôlerez la mort, avant d'atteindre le repaire du Maître. Vous est-il possible à vous, Strider, de survivre au combat final et d'accomplir votre destinée. Strider, votre mission commence!

CONTRÔLES

Apprenez les fonctions de chaque bouton de votre control pad avant de commencer à jouer.

Appuyez pour déplacer Strider à gauche ou à droite, et également pour le contrôler lorsqu'il tombe.

Appuyez pour éviter les coups, et pour vous permettre de glisser.



Bouton 1

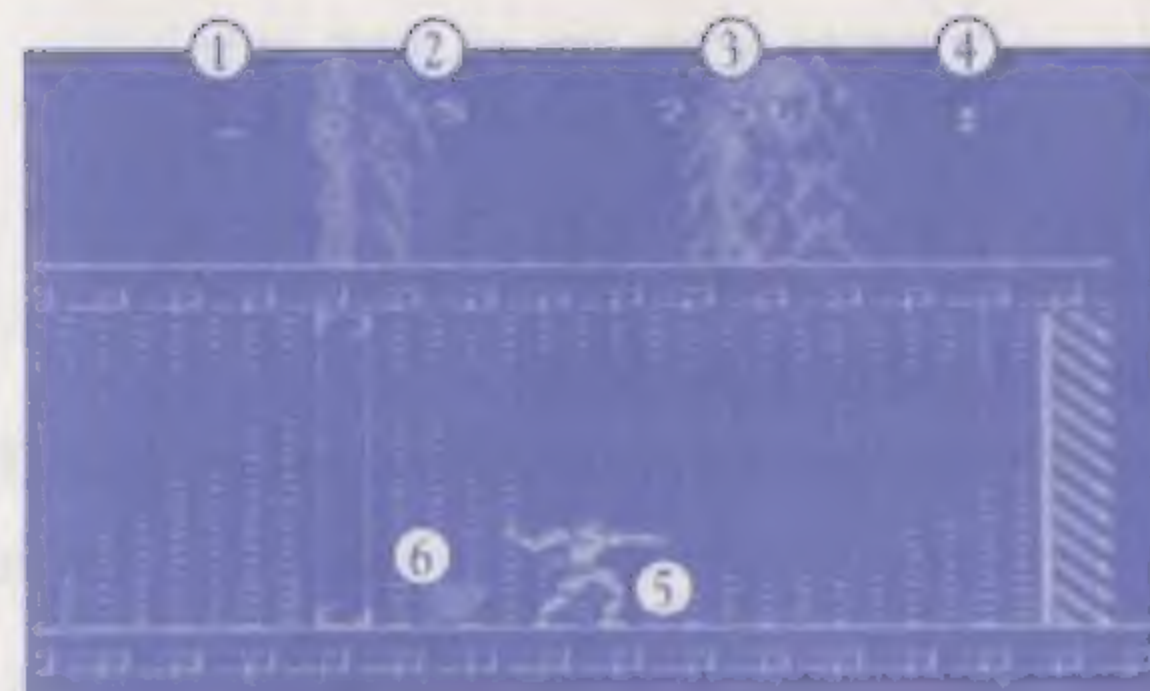
Appuyez pour lancer le shuriken si vous êtes immobile ou pour attaquer avec l'épée à plasma si vous bougez.

Bouton 2

Appuyez pour faire sauter Strider vers le haut, ou lorsqu'il bouge pour lui faire faire la roue ou le faire glisser, selon l'endroit du bouton D où vous appuyez.

DÉMARRER

L'écran titre apparaît immédiatement après le logo de Sega, suivi du Tableau des Meilleurs Scores, affichant les meilleurs scores des Striders précédents. Observez la démonstration qui a lieu aussitôt après l'affichage de l'écran des Meilleurs Scores, et relevez certains indices qui pourront vous aider dans votre mission. Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour revenir à l'écran Titre et appuyez de nouveau pour aller au niveau 1.



Disposition de l'écran

- 1)Energie
- 2)Joueurs restants
- 3)Temps restant
- 4)Energie Rotun
- 5)Strider
- 6)Capsule d'énergie

REMARQUE: Lorsque vous marquez des points, votre nouveau score s'affiche à la place du temps restant (3).

FORCE DE COMBAT

Vous commencez le jeu avec 5 vies et un crédit supplémentaire en réserve. A chaque fois que Strider est touché par un tir de l'ennemi, ou touche un ennemi, il perd un point d'énergie de sa force vitale. Lorsque l'énergie est entièrement épuisée, ou que Strider tombe dans un trou entre deux bâtiments, vous perdez un joueur. Lorsque votre stock de vies est épuisé, le jeu est fini. Un joueur

reçoit une vie supplémentaire tous les 20 000 points. Un crédit supplémentaire est attribué pour le ramassage de capsules d'énergie Rotun éparpillées sur les niveaux; elles valent donc la peine d'être ramassées! En plus des capsules Rotun, il existe également des capsules d'énergie (représentées par un cœur) qui rechargent la réserve de force vitale de Strider.

La silhouette de Strider clignote quand il est touché. Pendant ce temps, il est immunisé contre toute attaque ennemie; c'est donc un bon moyen pour vous de lancer l'offensive!

LE TEMPS S'ÉCOULE...

Vous devez terminer chaque niveau dans un temps déterminé. Si Strider est toujours en train de combattre, ou de chercher la sortie lorsque la limite de temps s'achève, vous perdez un de vos joueurs. Normalement, vous vous dirigerez vers la droite de l'écran pour avancer, mais vous devrez par moments diriger Strider vers le haut, vers le bas, ou même vers l'arrière! Ouvrez l'œil et tâchez de repérer des indices.

NIVEAU 1 - LA FORÊT INTERDITE

Strider commence sa mission dans la forêt, à l'extérieur de la forteresse ennemie. Des robots-automates sentinelles patrouillent cette zone et sont programmés pour détruire tout organisme étranger qu'ils rencontrent. Attention aux attaques aériennes

féroces des oiseaux mécaniques! Venez à bout de Milsoma, la machine à lancer des missiles, Podulus, la bombe incendiaire blindée, puis attaquez-vous à la géante forteresse volante métallique.

NIVEAU 2 - LE CHÂTEAU METROPOLIS

Affrontez des soldats mutants à la détente rapide, des plantes étranges génétiquement avancées, des roboposts inébranlables, tout en évitant les attaques des générateurs électriques et en vous dirigeant vers la zone d'un hangar pour avions gardé par deux tanks bien défendus. Vous devrez dépasser de nombreux générateurs électriques avant de rencontrer Hélios II face à face, un ennemi encore plus rapide et plus meurtrier que son prédécesseur.

NIVEAU 3 - LE LABYRINTHE ALIEN

Sous terre, Strider doit affronter les redoutables bébés aliens. Trouver la sortie du labyrinthe est un problème très important, mais ce n'est rien comparé à la maman alien qui garde la sortie! Ne vous laissez pas abattre...et faites attention aux "rampeurs" de mur et aux tisseurs.

NIVEAU 4 - LES TOITS

De retour à l'extérieur, vous devrez prendre part à la bataille des toits, durant laquelle votre agilité,

vitesse, et habileté seront des plus importantes. Evitez de tomber dans le vide pendant que vous confrontez les méchanoïdes lanceurs de missiles à tête chercheuse, de véritables maniaques. Les cordes, les pistes d'envol aériennes et les petites plates-formes font la toile de fond dramatique de cette bataille vers le repaire du Maître. L'entrée est gardée par Waspini, une guêpe géante cyborg qui ne supporte pas les intrus...

NIVEAU 5 - LE REPAIRE DU MAÎTRE

On ne sait pas grand-chose du quartier général du Maître car personne n'en est jamais revenu; par conséquent on ne sait rien sur les pièges qui y sont cachés! Strider, c'est vous contre le Maître - la défaite est impensable.

SCORE

Oiseaux Mécaniques	-	100 pts
Robots Sentinelles	-	150 pts
Roboposts	-	300 pts
Plantes	-	300 pts
Rampeurs de Murs	-	150pts
Missiles	-	100 pts
Tisseurs	-	200 pts
Fleurs	-	250 pts
Soldats-Mutants	-	150 pts
Missiles à tête chercheuse	-	150 pts

Méchanoïdes lanceurs de
missiles à tête chercheuse - 150 pts

OBJETS À RAMASSER

Cœur	-	100 pts & plein d'énergie
Bouclier Rotun	-	50 pts, 100 pts, 150 pts crédit supplémentaire (max 5) pour chaque capsule ramassée
Ennemis de milieu de niveau	-	500 pts x numéro du niveau
Gardien de fin de niveau	-	750 pts x numéro du niveau

Une vie supplémentaire est attribuée tous les 20 000 pts.

NE VOUS LAISSEZ PAS ABATTRE

Les ennemis vous approchent de tous les côtés. Il est possible qu'ils ne tirent qu'une fois, mais ils peuvent tirer plusieurs fois. Faites attention et évitez de vous faire descendre d'une balle! Savoir où aller est la clé du succès. Souvenez-vous que vous êtes à la merci du chrono, alors bougez rapidement.

GARANTIE

U.S. Gold se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis.

U.S. Gold ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières. Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rappez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTOUCHE MEGA est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abimer.
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT:

Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

STRIDER™ II

BEDIENUNGSANLEITUNG

LADIANWEISUNGEN

1. Überzeugen Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist.
2. Steuerpad anschließen. Strider 2 kann mit 1-4 Spieler gespielt werden.
3. Schieben Sie das Strider 2 -Spielmodul vorsichtig in das Gerät. Ist das Modul korrekt ausgerichtet, so sollte es leicht in das Gerät gleiten.
4. Schalten Sie nun das Gerät ein. Sollte der Schirm leer bleiben, überprüfen Sie bitte ob das Modul richtig eingelegt wurde und das Gerät korrekt mit/dem Fernsehgerät und der Steckdose verbunden ist.

WICHTIG:

Bevor Sie Ihr Modul in das Gerät eingeben oder herausnehmen, sollten Sie sich immer überzeugen, daß das Gerät ausgeschaltet ist.

SZENARIO

Ende der Ernstfall-Simulationen - Strider ist jetzt komplett austrainiert und bereit, dem Meister und seinem bösen Imperium entgegenzutreten.

Der Meister hat viele hinterhältige Methoden, um Strider hereinzulegen und auf gefährliche Pfade zu führen. Seine Roboter und die Kraft der

Sklavenkrieger werden nur noch von der düsteren, mächtigen und bösen Magie des Meisters übertroffen.

Die faszinierend schöne Prinzessin Magenta befindet sich als Geisel in der Gewalt des Meisters. Er weiß, daß Strider viel für die Prinzessin übrig hat. Strider wird zwangsläufig den Versuch einer Rettungsaktion unternehmen müssen. Neben seinem Plasmawert verfügt er über tödliche Wurfsterne als Waffen, die alles durchschneiden, was ihnen in den Weg kommt. So macht er sich auf den Weg zum Meister.

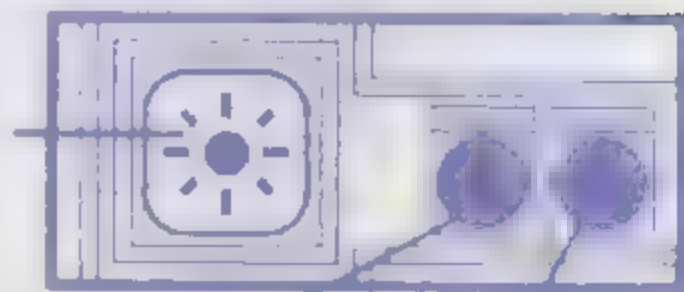
Der Pfad dahin ist qualvoll und gefährlich. Er führt durch einen Wald, in dem man Platzangst bekommen kann, zu einem Schloß und durch das unheimliche Labyrinth der Außerirdischen. Dann geht es todesmutig über Dächer, ehe man die Höhle des Meisters erreicht.

Werden Sie als Strider diese letzte Begegnung überleben und Ihre Mission erfüllen?
Strider, Ihre Suche beginnt!

STEUERUNG

Lernen Sie erst die Funktionen der einzelnen Knöpfe kennen, bevor Sie zu spielen beginnen.

Steuerkreuz: Drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um Strider zu bewegen und um das Fallen zu kontrollieren. Drücken Sie es nach unten, damit Strider sich duckt bzw. rutscht.



Knopf 1:
Drücken Sie Knopf 1, um die Wurfsterne abzuleuern, wenn Strider stillsteht und um mit dem Plasma-Schwert zu kämpfen, wenn er sich bewegt.

Knopf 2:
Drücken Sie Knopf 2, um Strider gerade hochspringen, oder aus der Bewegung heraus einen Radschlag-Sprung vollführen zu lassen, bzw. lassen Sie ihn zusammen mit Steuerkreuz nach unten ein Smack rutschen.

START

Der Titelschirm erscheint direkt nach dem Sega-Logo, danach erscheint die Highscore-Liste, die die besten Punktestände aller früheren Striders zeigt. Sehen Sie sich die Demonstration an, die direkt auf den Highscore-Bildschirm folgt. Dieser Demonstration können Sie einige Hinweise und Tips entnehmen, die Ihnen bei Ihrer Aufgabe helfen werden. Drücken Sie Knopf 1 oder 2, um zum Titelschirm zurückzukehren, und drücken Sie einen der beiden Knöpfe noch einmal, um wieder bei Level 1 zu starten.



Bildschirm-Layout

- 1) Energie
- 2) Verbliebene Spielfiguren
- 3) verbleibende Zeit
- 4) Rotun-Schild-Energie
- 5) Strider
- 6) Energie-Magazin

Hinweis: Wenn Sie gepunktet haben, wird anstatt Ihrer verbliebenen Zeit (3) Ihr derzeitiger Punktestand angezeigt.

KAMPFKRAFT

Sie starten das Spiel mit fünf Leben und einem Extra-Credit als Reserve. Jedesmal, wenn Strider vom gegnerischen Feuer getroffen wird oder den Gegner berührt, verliert er einen Energiepunkt seiner Lebenskraft. Wenn die ganze Energie verbraucht ist oder Strider in eine Lücke zwischen zwei Gebäuden fällt, verlieren Sie eine Spielfigur.

Wenn Ihre Spielfiguren aufgebraucht sind, endet das Spiel. Eine Spielfigur bekommt immer ein Extra-Leben, wenn Sie 20.000 Punkte erreichen. Sie bekommen einen Extra-Credit, wenn Sie alle Rotun-Energie-Magazine sammeln, die während der einzelnen Level auftauchen. Es lohnt sich also, diese zu suchen! Zusätzlich zu den Rotun-Magazinen gibt es Energie-Magazine (dargestellt als Herz), die Striders Lebenskraft-Reserven auffüllen. Wenn Strider geschlagen wird, blinkt sein Körper auf. Währenddessen ist er immun gegen gegnerische Angriffe; es ist also eine gute Gelegenheit für Sie, in die Offensive zu gehen.

DIE ZEIT LÄUFT...

Jeder Level hat ein vorgegebenes Zeitlimit, innerhalb dessen Sie das Spiel beenden müssen. Sollte Strider noch in einen Kampf verwickelt sein oder einen Ausweg suchen, wenn die Zeit abläuft, verlieren Sie eine Ihrer Spielfiguren. Normalerweise bewegen Sie sich auf dem Bildschirm nach rechts, um vorwärtszukommen. Es kann aber durchaus passieren, daß Sie Strider nach oben, unten oder sogar zurück bewegen müssen. Achten Sie auf Hinweise.

LEVEL 1 - DER VERBOTENE WALD

Strider beginnt seine Mission in einem Waldgebiet außerhalb des gegnerischen Stützpunktes. Automatische Wachposten-Robots kontrollieren dieses Gebiet und sind darauf programmiert, alle

fremden Lebewesen zu zerstören, auf die sie stoßen. Hüten Sie sich auch vor den Luftangriffen der wilden mechanischen Vögel! Bekämpfen Sie Milsome, eine raketenabfeuernde Maschine, Podulous, die mit Waffen gepanzerte Feuerbombe, und übernehmen Sie dann Helios, die riesige, metallene fliegende Festung.

LEVEL 2 - DAS SCHLOSS METROPOLIS

Kämpfen Sie gegen abdrückfreudige Mutant-Soldaten, genetisch seltsam entwickelte Pflanzen und standhafte Roboposts. Versuchen Sie, den Angriffen der Kraftgeneratoren zu entgehen, um in einer Flugzeughalle fortzufahren, die von zwei gut verteidigten Tanks geschützt wird. Sie werden dann noch ein paar mehr Kraftgeneratoren passieren müssen, um Helios II gegenüberzustehen, einem schnelleren, tödlicheren Widersacher als sein Vorgänger.

LEVEL 3 - DAS LABYRINTH DER AUSSERIRDISCHEN

Während Strider sich im Untergrund bewegt, wird er mit gegnerischen Außerirdischen konfrontiert. Ihr Hauptproblem ist es, den richtigen Weg durch den Irrgarten zu finden. Aber noch mehr Sorge macht Ihnen die Alien-Mutter, die den Ausgang bewacht! Nehmen Sie den Kampf auf, aber achten Sie auf die Mauerkriecher und die Rotierer!

LEVEL 4 - DIE DÄCHER

Zurück im Freien sind für den Kampf auf den Dächern Ihre Beweglichkeit, Schnelligkeit und Geschicklichkeit gefragt. Aber, vergessen Sie sich nicht, während Sie wahnsinnige, mit Hilfe von Zielsucheinrichtungen feuernde, mechanische Gestalten bekämpfen. Seile, Schwebebahnen und kleine Plattformen liefern den dramatischen Hintergrund für den Kampf gegen die Schergen des Meisters. Der Eingang wird von Waspini, einer riesigen Cyborg-Wespe bewacht, die auf Eindringlinge nicht besonders gut zu sprechen ist...

LEVEL 5 - DIE HÖHLE DES MEISTERS

Es ist wenig über das Hauptquartier des Meisters bekannt, weil bis jetzt noch niemand diese Mission überlebt hat und berichten konnte, welche Fallen in seinem Quartier lauern. Auf geht's, Strider, jetzt heißt es Sie oder er! Eine Niederlage ist undenkbar!

PUNKTE

Mechanische Vögel	-	100 Punkte
Wachposten-Robots	-	150 Punkte
Roboposts	-	300 Punkte
Pflanzen	-	300 Punkte
Mauerkriecher	-	150 Punkte
Raketen	-	100 Punkte
Rotierer	-	200 Punkte

Blumen	-	250 Punkte
Mutant-Soldaten	-	150 Punkte
Zielgelenkte Raketen	-	150 Punkte
Raketen abfeuernde Maschinen	-	150 Punkte

SAMMELOBJEKTE

Herz	-	100 Punkte und aufgefüllte Energie
Rotun-Schild	-	50 Punkte, 100 Punkte, 150 Punkte Extra-Credit (max. 5) für jedes gesammelte
Level-Mittgegner	-	500 Punkte x Nummer des Levels
Level-Endgegner	-	750 Punkte x Nummer des Levels

Bei je 20.000 erreichten Punkten erhalten Sie ein Extra-Leben.

NEHMEN SIE DEN KAMPF AUF...

Die Gegner kommen von rechts und links. Sie können nur einen oder auch mehrere Schüsse auf Sie abfeuern. Seien Sie auf der Hut, und verhindern Sie, von einer Kugel getroffen zu werden. Herauszufinden, welcher Weg als nächstes zu nehmen ist, ist der Schlüssel zum Erfolg. Und denken Sie daran, daß Sie der Zeit ausgeliefert sind. Bewegen Sie sich also schnell.

GARANTIE

U.S. Gold behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

U.S. Gold gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck.

Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

BEHANDLUNG DES MEGA-CARTRIDGE

Das MEGA-CARTRIDGE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG:

Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

STRIDER™ II

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

PER INCOMINCIARE

1. Assicurati che l'accensione sia SPENTO
2. Inserisci il o i Dispositivo(i) di Controllo nel o negli input. Strider 2 può essere giocato da 1 a 4 persone con i Dispositivi di Controllo di entrambi gli input.
3. Inserisci gentilmente il gioco Strider 2 nell'apposita insenatura la Base di Potere. Quando è propriamente allineato esso scivolerà facilmente nell'insenatura.
4. Se sullo schermo non apparirà niente, controlla l'inserzione del caricatore e il collegamento tra l'apposita insenatura la Base di Potere con la televisione e con l'accensione.

IMPORTANTE:

Assicurati che l'apposita insenatura la Base di Potere sia sempre SPENTO quando inserisci o rimuovi il tuo caricatore.

SCENARIO

La simulazione è finita. L'addestramento di Strider è completato. Adesso è pronto ad affrontare il Padrone e il suo impero del male.

Il Padrone ha molti modi subdoli per ingannare Strider e condurlo sulla via della distruzione. I poteri dei suoi automi e degli schiavi guerrieri sono inferiori solo alla onnipotente e sinistra magia maligna del Padrone.

La bellissima Principessa magenta, accattivata quanto accattivante, viene tenuta in ostaggio dal Padrone. Egli sa che lei è l'oggetto dell'amore di Strider e che, inevitabilmente, questi tenterà di salvarla. Strider si è armato non solo della sua fidata spada al plasma, ma anche con un mortale shuriken in grado di tagliare attraverso tutto e tutti coloro che gli attraversano la strada.

Il suo cammino è tortuoso e pieno di ostacoli, che porta attraverso una foresta claustrofobica, un saldissimo castello, un inquietante Labirinto Alieno, e poi attraverso tetti vertiginosi, prima di poter arrivare alla Tana del padrone.

Riuscirai, nei panni di Strider, a sopravvivere al confronto finale e a compiere il tuo destino? Strider, la tua missione incomincia!

CONTROLLI

Prima di iniziare a giocare, impara le funzioni di ogni bottone sulla pulsantiera.

Premi per muovere Strider a sinistra o a destra, e anche per controllare le cadute.

Premi in giù per abbassarti e per abilitare la scivolata.



Bottone 1

Premi per tirare lo shuriken se sei fermo, oppure per attaccare con la spada al plasma se sei in movimento.

Bottone 2

Premi per far saltare Strider in alto, oppure, quando è in movimento, per far fargli fare un salto a capriola o per scivolare, a seconda della schiacciata del D-Pad.

AVVIO

La videata titolo appare subito dopo la sigla Sega, e poi appare la Tabella di Punteggio elevato con i maggiori punteggi degli Strider precedenti. Subito dopo di questa, osserva la dimostrazione e annota alcuni suggerimenti che ti saranno utili nella tua missione. Per tornare alla videata titolo premi il bottone 1 o 2, e premilo di nuovo per riavviare dal livello 1.



Ripartizione dello schermo

- 1) Energia
- 2) Giocatori rimasti
- 3) Tempo rimasto
- 4) Energia scudo Rotun
- 5) Strider
- 6) Capsula di energia

N.B. Quando ottieni punti, il tuo punteggio corrente viene visualizzato al posto del tempo rimasto 3.

FORZA DI COMBATTIMENTO

Inizi a giocare con 5 vite e un credito extra in riserva. Ogni volta che Strider subisce un colpo del fuoco nemico o tocca un nemico, perde un punto di energia dalla sua forza vitale. Quando tutta l'energia è esaurita, o quando Strider cade nel vuoto tra due

edifici, perdi un giocatore. Quando hai perso tutte le tue vite, il gioco termina. Ogni 20.000 punti, al giocatore viene assegnata una vita supplementare. Raccogliendo tutte le capsule di energia Rotun sparse nei livelli, viene assegnato un credito extra, per cui vale la pena cercare! Oltre alle capsule Rotun, vi sono anche capsule di energia (simbolizzate da un cuore) che ripienano la riserva di forza vitale di Strider.

Quando Strider viene colpito, il suo corpo lampeggia. In questo momento, egli è immune agli attacchi nemici, per cui è una buona occasione per andare all'attacco!

IL TEMPO SCORRE....

Ogni livello ha un tempo massimo per essere completato. Se Strider è ancora impegnato a combattere, o sta ancora tentando di trovare la via d'uscita quando il tempo scade, perdi uno dei tuoi giocatori. Di solito, per proseguire vai sulla destra dello schermo, ma ci sono delle volte in cui devi guidare Strider in alto, in basso o perfino all'indietro! Tieni gli occhi aperti per gli indizi.

LIVELLO 1 - LA FORESTA PROIBITA

Strider inizia la missione nella zona di foresta circostante una roccaforte nemica. Robot sentinella automatizzati pattugliano questa zona e sono

programmati per distruggere qualunque organismo estraneo che incontrano.

Stai anche attento ai selvaggi attacchi aerei dei mechouccelli! Sconfiggi Milsoma, la macchina spara-missili, Podulous, la bomba incendiaria blindata e poi affronta Helios, la gigantesca fortezza volante metallizzata.

LIVELLO 2 - IL CASTELLO METROPOLI

Lotta con soldati mutanti dal grilletto facile, con strane piante geneticamente avanzate e con pali robot inamovibili, mentre eviti le scariche di generatori di corrente e avanzi verso un hangar per aerei custodito da due munitissimi carri armati. Dovrai superare ancora altri generatori di corrente, prima di arrivare faccia a faccia con Helios II, un nemico ancora più veloce e mortale del suo predecessore.

LIVELLO 3 - IL LABIRINTO ALIENO

Muovendosi nel sottosuolo, Strider deve vedersela con maligni pulcini alieni. Riuscire a trovare la via nel labirinto sarà un grosso problema, ma non così grosso come la mamma aliena che sta a guardia dell'uscita!. Prendi tutto così come viene ... ma sta attento ai rampicanti e ai vorticanti!

LIVELLO 4 - I TETTI

Di nuovo all'aperto per la battaglia sui tetti, dove la tua agilità, rapidità e capacità sono essenziali. Evita di cadere nel vuoto mentre combatti contro meccanoidi maniacali spara-missili. Corde, passerelle sospese e piccole piattaforme fanno da sfondo drammatico alla lotta verso la Tana del Padrone. L'entrata è guardata da Waspini, una vespa gigante cibernetica che non sopporta gli intrusi ...

LIVELLO 5 - LA TANA DEL PADRONE

Si sa poco sul quartier generale del Padrone, poiché nessuno è mai sopravvissuto per raccontare quali trappole vi siano in agguato all'interno! Per cui Strider, adesso sei tu contro il Padrone - e perdere è impensabile.

PUNTEGGIO

Uccelli Mecho	-	100 punti
Robot sentinella	-	150 punti
Pali robot	-	300 punti
Piante	-	300 punti
Rampicanti	-	150 punti
Missili	-	100 punti
Vorticanti	-	200 punti
Fiori	-	250 punti
Soldati Mutanti	-	150 punti

Missili Autocercanti	-	150 punti
Meccanoidi Sparamissili	-	150 punti

RACCOLTE

Cuore	-	100 punti e pieno energia
Scudo Rotun	-	50, 100, 150 punti extra crediti (max 5) per ognuno raccolto.
Nemici Medio Livello	-	500 punti x numero di Livello
Guardiani Fine Livello	-	750 punti x numero di Livello

Ogni 20.000 punti viene assegnata una vita extra.

PRENDI TUTTO COME VIENE ...

I nemici ti vengono addosso da destra e da sinistra, sparando una sola volta e colpi plurimi. Stai bene attento, per evitare di essere affondato da una pallottola!

La chiave del successo è cercare di capire dove devi andare. Ricorda che sei sotto la minaccia del cronometro, per qui muoviti alla svelta.

GARANZIA

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La U.S. Gold non fornisce garanzie espresse e implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

PRECAUZIONI MEGA CARTRIDGE

La MEGA CARTRIDGE è destinata esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con solvente benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE:

Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

STRIDER™ II

INSTRUCCIONES DE CARGA

PARA EMPEZAR

1. Asegurate de que el interruptor esté apagado.
2. Introduce el/los Dispositivo(s) de Control en el 1 lugar asignado. Strider 2 es un juego de 1 ó 4 participantes, con los Dispositivos de Control en cualquier entrada.
3. Suavemente introduce el cartucho el cartucho del juego en su lugar si lo haces correctamente, el cartucho se desliza fácilmente a su lugar.
4. Enciende el interruptor. Si no aparece nada en la pantalla, verifica el cartucho de entrada, el cable de conexión a la televisión y en enchufe.

IMPORTANTE

Asegurate de apagar el interruptor siempre antes de meter o sacar el cartucho de juego.

ARGUMENTO

Se acabó la simulación, Strider ha completado su adiestramiento. Ya está listo para vérselas con el Master y su imperio del mal.

El Master cuenta con numerosas artimañas para engañar a Strider y acabar con él. Sus autómatas y guerreros esclavos tienen poderes que tan sólo la siniestra y perversa magia omnipotente del Master puede eclipsar.

La bella princesa Magenta, cautivadora y cautiva a la vez, es prisionera del Master, y éste sabe cuánto la aprecia Strider y que sin lugar a dudas intentará rescatarla. Además de su eficaz espada de cuarzo, Strider va armado del mortal shuriken, con el que puede rebanar todo lo que se interponga en su camino.

El recorrido que tiene que seguir es tortuoso y está lleno de peligros; tendrá que atravesar un bosque claustrofóbico, un castillo inexpugnable, un laberinto de Aliens y por último cruzar las peligrosas azoteas, antes de llegar a la Guarida del Master.

¿Puedes ser un Strider que supere la contienda final y así realizar tus ambiciones?

¡Tu misión está a punto de comenzar, Strider!

CONTROLES

Antes de empezar a jugar, aprende la función de los botones en el controlador

Púlsalo para mover a Strider a la izquierda o la derecha, y también para controlar las caídas. Pulsa abajo para agacharte y deslizarte.



Botón 1

Púlsalo para disparar el shuriken si estás parado, o para atacar con la espada de cuarzo si estás moviéndote.

Botón 2

Púlsalo para hacer que Strider salte hacia arriba o, si estás moviéndote, para dar un salto con volteo lateral o deslizarte, según lo que pulses en el Botón-D.

EMPEZANDO

Después del logotipo de Sega aparece la pantalla de títulos, y a continuación la Tabla de las Mejores Puntuaciones, que muestra las puntuaciones más altas conseguidas por anteriores Striders. Si observas con atención la demostración que sigue a la Tabla de Mejores Puntuaciones obtendrás información muy útil para completar tu misión. Pulsa los botones 1 o 2 para regresar a la pantalla de títulos y vuelve a pulsar para reiniciar el nivel 1.



Información en la Pantalla

- 1) Energía (Energy)
- 2) Jugadores Disponibles (Remaining players)
- 3) Tiempo disponible (Remaining time)
- 4) Energía Protectora Rotun (Rotun shield energy)
- 5) Strider
- 6) Cápsula de energía (Energy pod)

N.B. Cada vez que consigues puntos, la cifra alcanzada aparece en el marcador del Tiempo disponible (3).

FUERZAS DE COMBATE

Comienzas el juego con cinco vidas y un bono extra en reserva. Strider pierde un punto de su energía vital cada vez que el fuego contrario le alcanza, o cuando él toca a un enemigo. Cuando la energía se agota o Strider cae entre dos edificios, pierdes un jugador. El juego acaba cuando te quedas sin vidas. Por cada 20.000 puntos, un jugador consigue una vida extra. Al recoger todas las cápsulas de energía Rotun esparcidas por los niveles, se obtiene un bono extra ¡así que merece la pena buscarlas! Además de las cápsulas Rotun, existen cápsulas de energía (representadas por un corazón) que reponen las reservas vitales de Strider.

Al ser alcanzado, el cuerpo de Strider emite destellos. Mientras esto ocurre es inmune a los ataques enemigos, o sea que es un buen momento para lanzarse a la ofensiva.

EL TIEMPO VUELA ...

Cada nivel ha de completarse en un tiempo límite. Si al acabarse el tiempo Strider aún está enzarzado en una batalla o intentando encontrar la salida, entonces pierdes uno de tus jugadores. Por lo general tendrás que mover a Strider hacia la derecha de la pantalla para avanzar, pero en ocasiones tendrás que guiarle hacia arriba o hacia abajo ¡o incluso hacia atrás! ¡Mantén los ojos abiertos y busca las pistas!.

NIVEL 1 - EL BOSQUE PROHIBIDO

La misión de Strider comienza en el bosque en los alrededores de un fuerte enemigo. Hay patrullas de robots centinelas programados para destruir todo ser extraño que encuentren a su paso ¡También tendrás que tener cuidado con los ataques aéreos de los salvajes mecarracos! Deshazte de Milsoma, el artefacto lanzamisiles, de Podulous, la bomba incendiaria acorazada, y después encárgate de Helios, la gigantesca fortaleza metálica volante.

NIVEL 2 - EL CASTILLO METRÓPOLIS

Pelea con soldados mutantes prestos a disparar, con extrañas plantas de genética futurista y con implacables roboposts mientras esquivas las descargas de los generadores e intentar introducirte en un hangar defendido por dos tanques bien pertrechados. Te encontrarás con más generadores antes de llegar hasta Helios II, un enemigo más rápido y mortífero que su predecesor.

NIVEL 3 - EL LABERINTO DE LOS ALIENS

En su avance subterráneo Strider tropieza con malignas crías de alien. Encontrar el camino correcto será tarea difícil ¡pero será aún peor el encuentro con la madre que aguarda a la salida! Tómatelo con calma ... ¡pero estate atento a los trepamuros y a los remolinos!

NIVEL 4 - LAS AZOTEAS

De nuevo en el exterior, para entablar batalla en las azoteas, donde debes usar al máximo tu agilidad, velocidad y habilidad. No dejes que te echen de la historia mientras luchas contra enloquecidos mecanoides que lanzan misiles de cabeza buscadora. Cuerdas, pistas de aterrizaje aéreas y pequeñas plataformas componen el escenario del intrincado avance hacia la Guarida del Master. Custodiando su entrada está Waspini, una gigantesca avispa cyborg que no soporta a los intrusos ...

NIVEL 5 - LA GUARIDA DEL MASTER

Se sabe muy poco del cuartel general del Master, ya que nadie ha sobrevivido para contar qué trampas se esconden en su interior. ¡Ahí estás tú, Strider contra el Master, la derrota es inconcebible!

PUNTUACIÓN

Mecarracos	-	100 puntos
Robots Centinelas	-	150 puntos
Roboposts	-	300 puntos
Plantas	-	300 puntos
Trepamuros	-	150 puntos
Misiles	-	100 puntos
Remolinos	-	200 puntos
Flores	-	250 puntos
Soldados mutantes	-	150 puntos

Misiles Buscadores	-	150 puntos
Mecanoides lanzamisiles	-	150 puntos

POR APODERARTE DE:

Corazón	-	100 puntos & aprovisionamiento de energía
Protección Rotun	-	50 puntos, 100 puntos, 150 puntos bono extra (max. 5) por cada unidad recogida.
Enemigos a mitad de nivel	-	500 puntos x Número del nivel
Guardas de fin de nivel	-	750 puntos x Número del nivel

Por cada 20.000 puntos se concede una vida extra.

TÓMATELO CON CALMA ...

Los enemigos te acosan por todas partes. Podrían disparar una sola vez o hacerlo repetidamente. Anda con cuidado para que no te den.

El éxito depende mucho del camino escogido. Y recuerda que el reloj no se detiene por ti, así que date prisa.

GARANTIA

U.S. Gold se reserva el derecho de efectuar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin pravió aviso.

U.S. Gold no otorga ninguna, ya sea express o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.

Si surge algún desperfecto en el producto en si (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra 'tal como está) durante el período limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

MANEJO EL CARTUCHO

MEGA

El cartucho MEGA está diseñado únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso:

1. No mojarlo!
2. No doblarlo!
3. No darle golpes violentos!
4. No exponerlo a la luz directa del sol!
5. No dañarlo ni rayarlo!
6. No exponerlo a altas temperaturas!
7. No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prologado, tome algún tiempo de descanso.

ADVISO

Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

STRIDER™II

OPSTARTEN

STARTEN

1. Zorg ervoor dat de spelcomputer **UIT** staat.
2. Sluit de controller(s) aan. Strider II kan door 1 tot en met 4 spelers gespeeld worden met beide controllers.
3. Schuif voorzichtig de Strider IIcassette in het Master System. Als hij er goed in zit, gaat dat makkelijk.
4. Zet de spelcomputer **AAN**. Als je niets op het scherm ziet, kijk dan of de cassette er goed in zit en of alles goed aangesloten is.

LET OP: Zorg ervoor dat de spelcomputer altijd **UIT** staat voor je een cassette erin stopt of eruit haalt.

Het Verhaal Het oefenen is voorbij. Strider's opleiding is compleet. Hij kan het nu op gaan nemen tegen de Meester en zijn kwade rijk. De Meester kan Strider op vele manieren te pakken nemen en hem de ondergang tegemoet laten gaan. De krachten van zijn automats en slavensoldaten worden alleen overschaduwd door de kwade macht van de Meester zelf. De mooie Prinses Magenta is in de hoien geslagen en wordt gevangen gehouden door de Meester. Hij weet dat Strider veel om haar geeft en haar uiteindelijk zal komen redden. Strider

heeft zichzelf uitgerust met zijn trouwe plasma zwaard en met dodelijke shuriken die door alles en iedereen heen snijden. Niets kan ze stoppen. De weg zit vol gevaren en hinderlagen; eerst door een eng bos; een reusachtig kasteel; een doolhof vol vreemde wezens; en dan nog over de gevaarlijke daken voordat je bij het hol van de Meester bent. Kun jij, als Strider, dit laatste gevecht overleven en aan het noodlot ontkomen? Strider, ben je er klaar voor?!

DE BESTURING

Leer voordat je begint met spelen hoe de toetsen van de controller werken.

Richting Toets (R-toets) Druk hierop om Strider naar links of naar rechts te bewegen en stuur hiermee als hij valt.

Druk op omlaag om te bukken en om te kunnen glijden.



Toets 1

Druk hierop om de shuriken te gooien als je stilstaat of met je plasma zwaard te slaan als je beweegt.

Toets 2

Druk hierop om Strider omhoog te laten springen, of om een draaisprong of sliding te maken, afhankelijk van hoe je op de R-toets drukt.

HET SPEL STARTEN

Na het Sega logo zie je het Titelscherm, met daarna het Hoogste Score scherm waarop de beste scores van andere Striders staan. Kijk goed naar de demonstratie die na het Hoogste Score scherm komt om wat tips voor in jouw echte spel te ontdekken. Druk op Toets 1 of 2 om terug te gaan naar het Titelscherm en druk nog een keer om te beginnen in level 1.



Wat Staat er op het Scherm

- 1) Energie
- 2) Overgebleven spelers
- 3) Overgebleven tijd
- 4) Rotun schild energie
- 5) Strider
- 6) Energie box

Let op: Als je punten scoort, zie je jouw huidige score op de plaats van de overgebleven tijd 3.

Vechtkracht Je begint het spel met 5 levens en een reserve extra credit. Elke keer als je geraakt wordt door een vijand of als je een vijand aanraakt, verlies je een beetje energie. Als al je energie op is, valt Strider in een gat tussen de gebouwen en verlies je een speler. Als je geen spelers meer hebt, is het spel afgelopen. Je krijgt een extra leven voor elke 20.000 punten die je behaalt. Als je alle Rotun energie boxen in de levels hebt gepakt, krijg je een extra credit. Pak ze dus allemaal, het is de moeite waard! Naast de Rotun boxen kun je ook energie boxen vinden (in de vorm van een hart), die Strider extra energie geven. Als Strider geraakt wordt, gaat zijn lichaam knippen. Als je knippert, ben je onkwetsbaar voor vijandelijke aanvallen. Nu kun je goed aan gaan vallen!

DE TIJD TIKT DOOR...

Je moet elk level binnen een bepaalde tijd afmaken. Als je nog aan het vechten bent of op zoek bent naar de uitgang en de tijd is op, dan verlies je een leven. Normaal loop je met Strider steeds naar rechts, maar soms moet je ook naar boven, naar beneden of zelfs terug! Blijf goed zoeken naar aanwijzingen.

LEVEL 1

- Het Verboden Bos Strider begint zijn avontuur in een bos buiten het fort van de vijand. Automatische robots bewaken dit gebied en zij moeten alle levende

wezens vernietigen die niet in het bos horen. Pas op voor de wilde aanvallen van de mechobirds! Versla de raketten-schietende Milsoma, de gepantserde Podulous Bommenwerper en vernietig Helios, het grote metale vliegende fort.

LEVEL 2

- Het Metropolis Kasteel Vecht tegen schietende mutant soldaten, vervormde planten en sterke roboposts, terwijl je de aanvallen van de generatoren moet ontwijken om bij het vliegveld te komen dat bewaakt wordt door twee reuzesterke gevechtstanks. Dan moet je langs nog meer generatoren om bij Helios II te komen, die nog sterker is dan zijn voorganger.

LEVEL 3

- Doolhof met Vreemde Wezens Onder de grond moet Strider vechten met een heel leger van vreemde wezens. Het is al erg moeilijk om de weg te vinden in dit doolhof, maar dat is nog niets vergeleken bij de afschuwelijke Baas die de uitgang bewaakt! Geef alles wat je hebt... maar kijk uit voor de muurkruipers en spinners!

LEVEL 4

- De Daken Je staat buiten op de daken en nu moet je bewijzen hoe lenig, snel en goed je bent. Pas op dat je niet naar beneden stort als je aan het vechten bent tegen de mechanische vijanden. Deze weg naar

het hol van de Meester is bezaaid met touwen, smalle loopplanken en kleine platformen. De uitgang wordt bewaakt door Waspini, een grote cyborg wesp, die iets tegen indringers heeft...

LEVEL 5

- Het hol van de Meester Er is weinig bekend over het hoofdkwartier van de Meester, nog nooit is iemand er levend uit teruggekeerd. Strider, hier ontmoet je de Meester - je mag niet verliezen.

SCOREN

Mechobirds	- 100 punten
Auto robots	- 150 punten
Roboposts	- 300 punten
Planten	- 300 punten
Muurkruipers	- 150 punten
Raketten	- 100 punten
Spinners	- 200 punten
Bloemen	- 250 punten
Mutant Soldaten	- 150 punten
Geleide Raketten	- 150 punten
Geleide Raketten Machines	- 150 punten

TRUCKS

Harten	-100 punten & extra energie
Rotun schild	-50 punten, 100 punten, 150 punten extra credit (max 5) voor elke die je pakt

Vijanden Halverwege Level

- 500 punten x Levelnummer

Vijanden Einde Level - 750 punten x Levelnummer

Je krijgt een extra leven voor elke 20.000 punten.

TIPS VOOR DE STRIJD....

De vijanden vallen je van alle kanten aan. Ze schieten maar één keer of achter elkaar. Kijk goed uit dat je niet geraakt wordt door een kogel!

Je kunt het spel winnen door te bedenken wat er gaat gebeuren. De timer tikt ongenadig door, aarzel dus niet te veel.

Behandeling van de Cassette & USG Helpline etc.

GARANTIE

U.S. Gold behoudt zich het recht voor om, wanneer dan ook, zonder voorafgaande kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het produkt dat in deze handleiding beschreven wordt. U.S. Gold geeft uitdrukkelijk geen garantie wat betreft de kwaliteit van deze handleiding, de verkoopbaarheid of de geschiktheid voor bepaalde doeleinden. Als er gedurende de garantieperiode van negentig dagen op het produkt zelf (dat wil zeggen niet de software van het programma, daar die geleverd wordt zoals die is), een mankement optreedt, stuur het produkt dan in de oorspronkelijke staat terug naar de plaats van aankoop.

BEHANDELEN VAN DE MEGA CARTRIDGE

De MEGA CARTRIDGE is alleen bedoeld voor het SEGA MASTER SYSTEEM.

Voor een juist gebruik:

1. Niet onderdompelen in water!
2. Niet buigen!
3. Niet blootstellen aan harde schokken!
4. Niet blootstellen aan direct zonlicht!
5. Niet beschadigen of vervormen!
6. Niet in de buurt van een hittebron plaatsen!
7. Niet blootstellen aan verdunner, benzine, enz.!

- Wanneer hij nat is, geheel drogen voor gebruik.
- Wanneer hij vuil wordt, voorzichtig afvegen met een zachte doek die in zeepwater werd gedompeld.
- Na gebruik terug in verpakking opbergen.
- Zorg dat u bij langdurig spelen zo nu en dan een pauze inlast.

WAARSCHUWING:

Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

STRIDER™ II

LADDNINGSANVISNINGAR

STARTRUTIN

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är avstängd (OFF).
2. Koppla in styrenheterna i jacken. Strider 2 kan spelas av 1 - 4 med enstyrenhet i varje jack.
3. Ladda kassetten i huvudenheten. Kassetten går i lätt om den är riktigt isatt.
4. Tryck huvudenhetens strömbrytare till på-läge (ON). Om ingenting händer så kontrollera att kassetten är riktigt isatt och kontrollera alla kontakter.

OBS!

Kontrollera alltid att huvudenheten är avstängd när du sätter i och tar ut kassetten.

SCENARIO

Simuleringen är över. Striders träning är slutförd. Han är nu redo att ta sig an Mästaren och dennes grymma imperium.

Mästaren använder sig av flera ohederliga metoder för att lura och leda Strider mot förintelse. Kraften hos dennes robotar och krigarslavar överskuggas enbart av Mästarens kraftfulla och grymma magi.

Den vackra prinsessan Magenta, som är lika mycket fångslad som hon är förtrollad, hålls som gisslan av Mästaren. Mästaren vet att hon är föremål för Striders kärlek, och att denne förr eller senare kommer att försöka en fritagning. Strider har inte bara beväpnat sig med sitt pålitliga plasmasvärd, utan också med dödligt shuriken, vilket kan skära igenom vad som helst som står i dess väg.

Vägen att gå är plågsam och farlig; den går igenom en klaustrofobisk skog; en orubblig borg; en spöklig labyrinth; och sedan över dödsutmanande hustak, innan den når Mästarens lya.

Kan du som Strider överleva den slutliga konfrontationen och fullborda ditt öde?

Strider, ditt sökande börjar!

KONTROLLER

Lär dig funktionerna för varje knapp på din styrkontroll innan du börjar spela.

Tryck för att förflytta Strider till vänster eller höger, och också för att kontrollera fall.

Tryck nedåt för att ducka, och för att kunna glida.



Knapp 1

Tryck för att avfyras shuriken om du står still, eller attackera med plasmasvärdet om du är i rörelse.

Knapp 2

Tryck för att Strider ska kunna hoppa rakt upp, eller när du vill utföra ett hjul-hopp eller en glidning, beroende på trycket på D-kontrollen.

ATT GÖRA SIG REDO

Titelskärmen kommer omedelbart efter Sega-logon, och därefter Högpoängstavlan, vilken visar tidigare Striders bästa poängplockare. Se på demonstrationen som kommer direkt efter Högpoängstavlan, och ge akt på några antydningar där som kan hjälpa dig i ditt sökande. Tryck på Knapp 1 och 2 för att återgå till Titelskärmen och tryck igen för att starta om på nytt på nivå 1.



Skärmens Utseende

- 1) Energi
- 2) Kvarvarande spelare
- 3) Kvarvarande tid
- 4) Rotun-sköldenergi
- 5) Strider
- 6) Energikapsel

OBS: Då du plockar poäng visas din nuvarande poäng istället för kvarvarande tid 3.

STRIDSKRAFT

Du inleder spelet med 5 liv och en extra kredit i reserv. Varje gång Strider träffas av fiendeeld eller vidrör en fiende förlorar han en energipunkt på sin livsstyrka. När all energi är borta eller om Strider faller ned i ett tomrum mellan byggnader förlorar du en spelare. När ditt liv tar slut avslutas spelet. En spelare tjänar ett extra liv för varje 20.000 poäng. En extra kredit ges om alla Rotun-energikapslar som är utspridda över nivån samlas upp, så de är definitivt värda att jagas! Förutom Rotun-kapslarna finns det också energikapslar (visas som ett hjärta) som fyller på Striders livskraftsreserv.

När Strider träffas blinkar hans kropp. Under detta ögonblick är han immun mot fiendeattacker, så detta är ett utmärkt tillfälle för dig att gå på offensiven!

TIDEN TICKAR IVÄG...

Varje nivå har en bestämd tidsgräns under vilken nivån ska slutföras. Skulle Strider fortfarande vara inblandad i strider, eller fortfarande vara i färd att försöka hitta vägen ut när tiden tar slut kommer en av dina spelare att vara förlorad. Normalt kommer du att flytta till skärmens högra del för att fortsätta, men då och då måste du guida Strider uppåt, nedåt eller till och med baklänges! Håll ögonen öppna för ledtrådar.

NIVÅ 1 - DEN FÖRBJUDNA SKOGEN

Strider inleder sitt uppdrag i skogsområdet utanför ett fiendetillhåll. Automatiserade vaktpostsrobotar patrullerar detta område, och är programmerade till att förstöra varje främmande organism de träffar på. Se också upp för mecho-fåglarnas vilda luftattacker! Besegra Milsoma, den missilavfyrande maskinen, Podulous, den bepansrade eldbomben och ta dig sedan an Helios, det gigantiska flygande metallfortet.

NIVÅ 2 - SLOTTET METROPOLIS

Kämpa mot skjutglada mutantsoldater, underliga genetiskt avancerade plantor och orubbliga roboposter medan du försöker undvika attacker från kraftgeneratorer, för att kunna gå vidare till ett flyghangarområde som vaktas av två välbeväpnade stridstanks. Du måste passera fler kraftgeneratorer för att kunna stå öga mot öga med Helios II, en snabbare och mer dödlig fiende än sin föregångare.

NIVÅ 3 - LABYRINTEN MED FRÄMMANDE VARELSER

Nere i underjorden konfronteras Strider med grymma, främmande varelser. Det kommer att bli mycket svårt att hitta en väg ut ur labyrinten, men inte lika problematiskt som den främmande modervarelsen som vaktar utgången! Ta det lungt... men se upp för väggkryporna och spinnarna!

NIVÅ 4 - HUSTAKEN

När du är ute i det fria igen hamnar du i hustaksstrider, där din vighet, snabbhet och skicklighet är livsviktig. Undvik att bli utraderad då du kampar mot galna missilavfyrande mechanoider. Rep, luftbanor och små plattformar bildar den dramatiska inramningen för kampen i riktning mot Mästarens lya. Ingången vaktas av Waspini, en gigantisk cyborg-geting som inte tål inkräktare...

NIVÅ 5 - MÄSTARENS LYA

Mycket lite är känt om Mästarens högkvarter eftersom ingen någonsin har överlevt för att rapportera vilka fällor som väntar därinne. Så, Strider, det är du mot Mästaren - nederlag är otänkbart.

POÄNGPLOCKNING

Mecho-fåglar	-	100 poäng
Robotvaktposter	-	150 poäng
Roboposter	-	300 poäng
Plantor	-	300 poäng
Väggkrypare	-	150 poäng
Missiler	-	100 poäng
Spinnare	-	200 poäng
Blommor	-	250 poäng
Mutantsoldater	-	150 poäng
Målsökande missiler	-	150 poäng
Målsökningsmissiler-mechanoider	-	150 poäng

UPPLOCKNINGAR

Hjärta	-	100 poäng & påfylld energi
Rotun-sköld	-	50 poäng, 100 poäng, 150 poäng extra kredit (max 5) för varje insamlad sköld
Fiender på mellannivå	-	500 poäng multiplicerat med nivånummer
Vakter vid nivåslut	-	750 poäng multiplicerat med nivånummer

Ett extra liv ges för varje 20.000 poäng

TAPPA INTE FATTNINGEN...

Fienden kommer mot dig från höger och vänster. De kanske skjuter en gång, eller avfyrar salvor. Var försiktig så att du inte blir golvad av en kula!

Att lista ut var man ska gå närmast är nyckeln till framgång. Kom ihåg att timern bestämmer ditt agerande, så rör dig snabbt.

GARANTI

U.S. Gold förbehåller sig rätten att utföra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valfri tidpunkt och utan varsel.

U.S. Gold lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, befräffande denna handbok, dess kvalitet, säljbarhet och lämplighet för ett särskilt ändamål.

Om en bristfällighet uppstår i själva produkten (dvs inte i programvaran, som förses "as is") under de 90 dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, returnera den till inköpsstället i ursprungligt skick.

HUR DU SKÖTER KASSETTEN

Kassetten är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MASTER SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder:

1. Aktas för fukt och vatten!
 2. Får ej vikas!
 3. Får ej utsättas för stötar!
 4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
 5. Öppna dem ej eller skada dem!
 6. Får inte utsättas för värme!
 7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan an vändning.
 - Om kassetten blir smutsig - torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettasken.

- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING:

Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

STRIDER™ II

LATAUS OHJEET ALOITUS

1. Varmista, että virta ei ole kytketty.
2. Laita säätäytyyny(t) paikoilleen. Strider 2-peliä voi pelata 1 till 4 osanottajaa.
3. Varovaisesti aseta Strider 2 pelipanos (cartridge) laitteeseen. Kun se on suorassa, se sujahtaa helposti paikoilleen.
4. Kytke virta. Jos kuvaruudussa ei näy mitään, tarkista että pelipanos on oikein paikoillaan ja laite on liitetty televisioon ja virtalähteeseen.

TÄRKEÄÄ:

Varmista aina, että virta ei ole kytketty, kun panet peli-panoksen sisään tai otat sen pois.

SKENAARIO

Simulointi on päättynyt ja Strider on lopettanut valmennuksen. Hän on nyt valmis hyökkäämään Masterin ja hänen pahan valtakuntansa kimppuun. Masterilla on monia epärehellisiä keinoja Striderin puijaamiseksi ja tuhoon viemiseksi. Masterin uhkaava, mahtava, paha taikavoima jättää varjoon hänen automaattiansa ja orjasoturiansa voiman. Master pitää panttivankina kaunista Prinsessa Magentaa, joka on yhtä vallattu kuin hän on valloittavakin. Hän tietää Prinsessan olevan Striderin hellien tunteiden kohteena, ja että tämä pakostakin tulee yrittämään pelastusretkeä.

Striderin varusteena ei ole ainoastaan hänen luotettava plasma miekkansa, vaan myös kuolettava shuriken, mikä leikkaa läpi minkä tahansa sen eteen joutuvan. Edessä oleva polku on kiemurteleva ja vaarallinen, se vie läpi klaustrofobisen metsän, järkähtämättömän linnan, aavemaisen alieni labyrintin, sitten poikki kuolemaa uhmaavien kattojen ennen Masterin pesään tuloa. Voitko sinä, Striderin osassa selviytyä lopullisesta kohtaamisesta ja toteuttaa kohtalosi?

Strider, etsintäretkesi alkaa!

SÄÄTIMET

Opettele säätölaipan painikkeiden toiminnot ennen pelin alkua.

Paina liikuttaaksesi Strideria vasemmalle tai oikealle, ja myöskin kontrolloidaksesi putoamista.

Paina alas kumartuaksesi, ja tehdäksesi liukumisen mahdolliseksi.

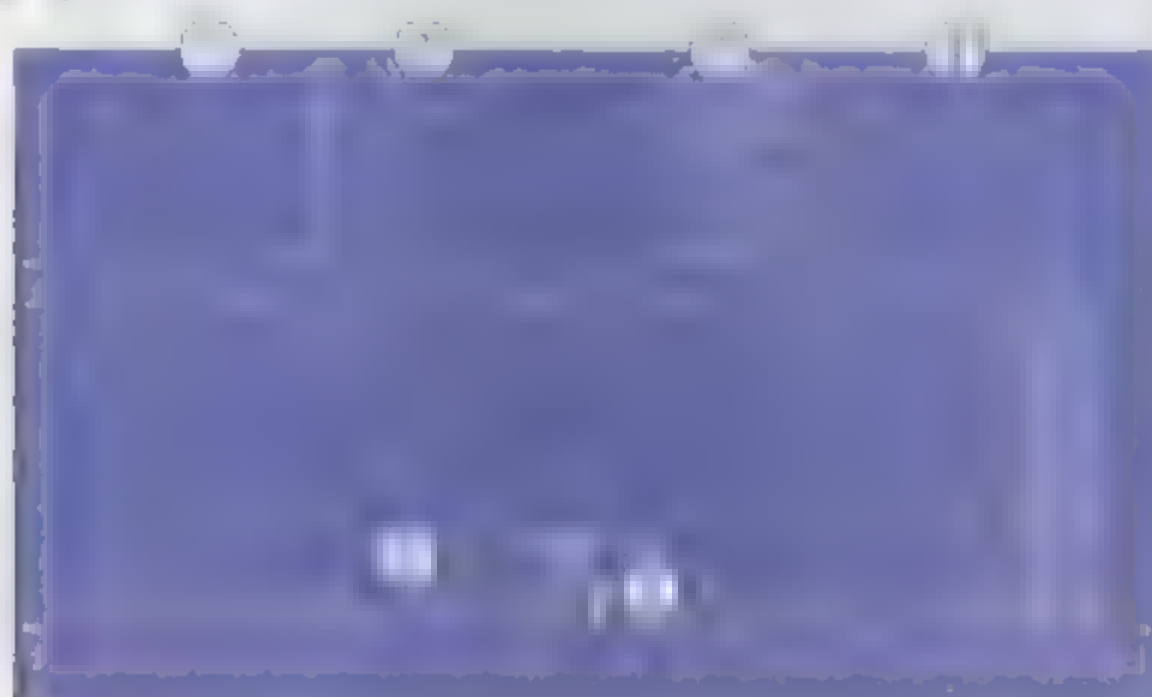


Painike 1
Paina singotaksesi shurikenin ollessasi liikkumatta tai hyökätaksesi plasma miekan kanssa ollessasi liikkeellä.

Painike 2
Paina saadaksesi Striderin hypotamaan suoraan ylös, tai liikkeellä ollessa suorittamaan karrynpyörä hypyn tai liukumaan riippuen D-laipan painamisesta.

ALOITUS

Valittömästi Sega logon jälkeen näyttöön ilmestyy otsikkokuva, jota seuraa tulostaulukko, mistä näkyy edellisten Striderien huippupisteet. Seuraa tulostaulukon jälkeistä havainnollista esitystä sekä poimi muutamia vihjeitä auttamaan sinua etsinnässäsi. Paina painiketta 1 tai 2 palataksesi otsikkokuvaan ja paina uudelleen aloittaaksesi tasolta 1.



Ruudun suunnitelma

- 1) Energia
- 2) Jäljellä olevat pelaajat
- 3) Jäljellä oleva aika
- 4) Rotun suojakilven energia
- 5) Strider
- 6) Energiakapseli

Huom! Kun saat pisteitä, sen hetken pistetilanteesi näkyy jäljellä olevan ajan sijasta.

TAISTELUVOIMA

Pelin alussa sinulla on 5 elinaikaa ja yksi ylimääräinen krediitti varalla. Joka kerta vihollistulen osuessa Strideriin tai hänen koskettaessa vihollista, hän menettää yhden energiapisteen elinvoimastaan. Energian ollessa loppuunkulutettu tai Striderin pudotessa rakennusten väliseen aukkoon, menetät yhden pelaajan. Elinaikojesi loputtua peli loppuu. Pelaajalle annetaan ylimääräinen elinaika jokaisesta 20,000 pisteestä. Ylimääräinen krediitti annetaan kaikkien eri tasoilla olevien Rotun energiakapseleiden keräämisestä, joten niitä ehdottomasti kannattaa etsiä! Rotun kapseleiden lisäksi on myös energiakapseleita (sydän kuvaa näitä), mitkä täyttävät Striderin elinvoima varastoa. Striderin saadessa osuman hänen vartalonsa välähtää. Tällöin hän on immuuni vihollishyökkäyksille, joten silloin sinulla on hyvä tilaisuus ryhtyä hyökkäykseen!

AIKA RAKSUTTAA

Kukin taso on suoritettava määräajan kuluessa. Jos ajan loppuessa Strider on yhä keskellä taistelua tai yrittää löytää ulospääsyn, menetät yhden pelaajistasi. Normaalisti liikut ruudun oikeanpuoleista reunaa kohti edistyäksesi, mutta joskus käy niin, että sinun on ohjattava Strider ylös, alas tai jopa taaksepäin! Pidä silmäsi auki johtolankojen varalta.

TASO 1 - KIELLETTY METSÄ

Strider aloittaa tehtävänsä vihollistukikohdan ulkopuolella olevalla metsäalueella. Automatisoidut vartiorobotit partioivat tätä aluetta ja ne on ohjelmoitu tuhoamaan mitkä tahansa kohtaamansa vieraat eliöt. Varo myös konelintujen hurjia ilmahyökkäyksiä! Voita Milsoma, ohjuksia laukaiseva kone, Podulous, panssaroitu palopommi ja sitten ryhdy taisteluun Heliosta, jättiläismaista metallista lentävää linnoitusta vastaan.

TASO 2 - METROPOLIS LINNA

Taistele herkästi ammuskelevia mutantti sotilaita, outoja geneettisesti kehittyneitä kasveja ja järkkymättömiä robo-asemia vastaan yrittäessäsi välttää voimageneraattoreista tulevia latauksia mennessäsi läpi lentokonehallialueen, jota vartioi kaksi hyvin puolustautunutta taistelutankkia. Sinun on mentävä useampien voimageneraattoreiden ohi tullaksesi vastakkain Helios II:n kanssa, joka on edeltäjänsä nopeampi ja vaarallisempi vihollinen.

TASO 3 - ALIENI LABYRINTTI

Siirtyen maan alle Strider joutuu kohtaamaan pahoja, vasta kuoriutuneita alieni-poikasii. Sokkelon läpi kulkevan yhden polun löytäminen on suurehko ongelma, mutta ei niin suuri kuin uloskäytävää vartioiva alieni-emo! Suhdautu kaikkeen tyynesti . . . mutta varo seinällä ryömijöitä ja kehrääjiä!

TASO 4 - KATOT

Takaisin ulkoilmakamppailuun katolle, missä ketteryytesi, nopeutesi ja taitosi joutuvat koetukselle. Vältä vaipumasta unohduksiin taistellessasi maanisia maalinhakuohjuksia laukaisevia mekanoideja vastaan. Köydet, ilmakiitoradat ja pienet tasanteet muodostavat dramaattisen taustakulissin ponnistellessasi kohti Masterin pesää. Sisäänkäyntiä vartioi Waspini, jättikyborgiampiainen, joka ei voi sietää kutsumattomia vieraita . . .

TASO 5 - MASTERIN PESÄ

Tiedämme vain vähän Masterin päämajasta, sillä kukaan ei ole selvinnyt sieltä hengissä kertoakseen sisällä vaanivista ansoista! Joten, Strider, sinä olet nyt Masteria vastaan - tappio ei tule kysymykseen.

PISTEIDEN SAAMINEN

Konelinnut	-	100 pistettä
Vartiorobotit	-	150 pistettä
Roboasemat	-	300 pistettä
Kasvit	-	300 pistettä
Seinällä ryömijät	-	150 pistettä
Ohjukset	-	100 pistettä
Kehrääjät	-	200 pistettä
Kukat	-	250 pistettä
Mutantti sotilaat	-	150 pistettä
Maalinhakuohjukset	-	150 pistettä
Maalinhakuohjus mekanoidit	-	150 pistettä

POIMITTAVANA

Sydän	-	100 pistettä & energian täydennys
Rotun suojakilpi	-	50 pistettä, 100 pistettä, 150 pistettä, ylimääräinen krediitti (maksimi 5) kustakin keräämästäsi.
Tason keskellä olevat viholliset	-	500 pistettä x tason numero
Tason lopussa olevat vartijat	-	750 pistettä x tason numero

Ylimääräinen elinaika annetaan kustakin 20,000 pisteestä.

SUHTAUDU TYYNESTI . . .

Viholliset tulevat sinua kohti oikealta ja vasemmalta. Ne saattavat ampua vain kerran, tai moninkertaisesti. Seuraa tarkoin, ettei luoti tee lovea sinuun!

Menestyksen salaisuutena on oikein arvioida, mihin suuntaan menet seuraavaksi. Muista, että olet kellon armoilla, joten liiku nopeasti.

TAKUU

U.S. GOLD pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta, milloin tahansa ja limoittamatta.

U.S. GOLD ei anna mitään takuita tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai sopivuuteen mihinkään erityseen.

Jos jotain vikaa ilmenee 90-päivän rajoitetun takuun aikana itse tuotteessa (tämä ei siis tarkoita ohjelmaa, mikä tarjotaan "nykyisällään ollen"), palauta se alkuperäisessä kunnossa ostapaikkaan.

MEGA CARTRIDGEN

KÄSSITELY

MEGA CARTRIDGE ('Mega pelipanos') on tarkoitettu yksinomaan SEGA MASTER SYSTEMIÄ varten.

Käytä sitä oikein:

1. Älä upota sitä veteen!
 2. Älä taivuta!
 3. Älä iske rajusti!
 4. Älä jätä sitä välittömään auringonvaloon!
 5. Älä pane lähelle kuumaa paikkaa!
 6. Älä jätä sitä bensiinin, ohentimien, yms, vaikutukseen!
- Jos se kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
 - Jos se ryöttyy, pyyhi se varovaisesti saippuaveteen kostutetulla pehmeällä kankaalla.

- Käytön jälkeen pane se omaan säilytyslaatikkoon.
- Pidä tauko silloin tällöin, jos pelaat jatkuvasti

VAROITUS:

Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkänaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

THIS GAME IS LICENSED BY
SEGA FOR PLAY ON THE



Master System

MADE IN JAPAN
© 1986 SEGA CORPORATION

Model No. 108
Serial No. 108
Date of Manufacture



**THIS GAME IS LICENSED BY
SEGA FOR PLAY ON THE**

SEGA™

Master System™

**MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE
with MASTER SYSTEM CONVERTER**

**SEGA is a trademark of
Sega Enterprises Ltd.
PRINTED IN JAPAN**

**STRIDER™ II © 1990, 1992
CAPCOM USA, Inc. All
rights reserved. CAPCOM
is a registered trademark
of CAPCOM USA Inc.**

**CAPCOM
USA**

**U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. England. Tel: 021 625 3366.**

U.S. GOLD